ЭБЕРРОН

ДВАРФЫ ТВЕРДЫНИ МРОР

1 Часть

Автор Статьи: Кейт Бэйкер.
Перевод: Ильмар.
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс.

Золото является даром гор, но железо исходит из крови и костей.

— Пословица Мрор

Сердце и его История

Статуя Лорда дварфов Мрора, вырезанная в Горах Железный Корень

Твердыни Мрор основаны на железе и золоте. Горы Железный Корень содержат обширные залежи драгоценных металлов и редкой руды. Используя эти ресурсы, лорды дварфов создали огромную торговую империю, простирающую свои границы вдоль всего Кхорвайра. Но не следует забывать того, что под роскошными нарядами и драгоценностями скрыта сталь. Сердце каждого дварфа – это сердце воина, чьи предки боролись за выживание в тяжелых условиях почти 7 веков.

Большинство ранней истории карликов Мрор основано на обрывочных фрагментах, которые передавались устно от клана к клану. Всем известно, что первые дварфы пришли в земли Кхорвайра 12 веков назад, однако насчет дальнейшей истории этого народа мнения расходятся. Некоторые говорят, что дварфы пришли с земель вечного льда и холода, как называют их современные ученые – Фростфелл. Однако те смельчаки, которым удалось побывать в этих землях, и вернутся оттуда живыми, говорят, что не встречали никаких следов цивилизации дварфов в тех местах. Другие утверждают, что дварфы были рождены самой землей, Кол Коран и Онатар создали их из камня или, что Эберрон создал их, для того чтобы бороться против Кхайбера. Каждый клан и каждый карлик имеет свое собственное мнение по этому поводу, и каждый из них готов отстаивать его, если в друг кто-то выразит сомнение по этому поводу.

Независимо от их происхождения, ясно, что карлики были могущественной силой еще задолго до наших времен. Погребальная песня Дхакаанцев повествует о борьбе с "каменного народца гор,". В ней описывается, как Дхакаанцы были свергнуты с Гор Железный Корень унифицированной и дисциплинированной страной дварфов. Даже сегодня, ученые изучающие тактику войны Мрор – приходят к выводу что их приемы идеально подходят против той тактики которую использовали Дхакаанцев и их потомков Даргуулцев.

У самих дварфов достаточно много рассказов о тех времена славы, но они вряд могут помочь выяснить правду, поскольку в такого рода рассказах сложно отделить факты от мифа. Рассказы говорят о Каменных Королях и Хранителях Дракона, рунных кузнецах кующих могущественные клинки в темных глубинах. Эта эпоха пришла вместе с окончанием правления Лорда Мрора Кордрана . Множество воинов и героев дрогнули глубоко под землей, когда Мрор выгнал двенадцать лидеров вместе с их последователями на поверхность гор. Глубины были наглухо запечатаны магической печатью, и клан смотрителей время от времени подымался к верхним землям, чтобы удостоверится, что печать в безопасности и остается напоминаем тем, кто наверху «чтобы они доказали, что они вновь достойны занять свое место в подземных королевствах».

Лорды дварфов приложили немало усилий, для того чтобы утвердить свое положение. Говорят, что именно в это время было создано гигантское каменное лицо Лорда Мрор, однако этот факт до сих пор

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!

остается предметом жарких дискуссий. Корранбергские ученые утверждают, что дварфы просто не были настолько могущественны, чтобы создавать подобные артефакты, и не имеют права утверждать, что это их работа. В качестве доказательств, они указывают на размытость черт «лица Эберрона», и напоминают, что в соответствии с тем периодом, монумент «Хранителя Дракона» должен был иметь драконоподобную внешность.

Как бы там ни было но факт того что дварфы вели жестокие междоусобные войны друг с другом является неоспоримым. Подземная культура медленно деградировала, и хотя карлики на поверхности в это время раскрывали секреты железа, они были полностью охвачены беспощадным удовольствием от сражений. Тысячи лет кланы сражались с друг другу, чтобы доказать свое окончательное преимущество над остальными и заполучить право на полное владение над королевством камня.

Когда в Кхорвайре впервые появились люди, они не стали обращать особого внимания на враждующие кланы в Горах Железный Корень. Дварфы же были слишком занятыми борьбой друг с другом, чтобы интересоваться событиями происходившими в мире за горами. Их древняя борьба не ослабевала, до тех пор, пока юный принц Каррн не обратил свой взгляд на новые земли. Принц догадывался о богатстве, которое могло быть спрятано в горах, и решил завоевать их. Получив разрешение отца, он повел армию, чтобы подчинить "горных варваров." Дварфы закаленные в тысячелетних сражениях были готовы к вторжению неизвестного противника как никто другой. Объединившись, они бы легко отразили нападение, но Каррн сыграл на их вражде, разделявшей кланы, и завоевал их по одиночке. За десятилетие лорды кланов были вынуждены преклонить колени перед принцем Каррната.

После того как король Галифар уничтожил гоблинов в своем завоевании Пяти Наций, он решил вплотную заняться дварфами. Каррну было поручено, перенести порядки мира людей на эту дикую землю. Дварфы должны были изменить свой воинственный стиль жизни и начать строить новое государство основанное по модели Короля Галифара. Главной задачей, которого являлось обеспечение дохода в Каррнат и старое королевство. Каррн пристально изучал горы, но так и не смог взломать древние печати, и был вынужден разрабатывать руду в тех местах, куда он мог добраться.

Прошли десятилетия. Многие дварфы покинули родные земли и разбрелись по Кхорвайру. Те же, кто остался в горах были вынуждены платить непомерные налоги королю, и это начало потихоньку их объединять воедино.

Затем прошел созыв. Хранители печати, дварфы Кундарака выбрали лордов из 12 кланов и собрали их вместе в своем хранилище. В холлах Врат Корунда, лорды заключили мирное соглашение, для того чтобы обсудить их планы относительно своей страны, и выразили большое беспокойство по поводу их будущего в Королевстве Галифар. После нескольких дней разговора, Патриарх Кундарака провел лидеров вглубь гор, прямо к великой печати. "Много времени прошло, но вот наступил момент, когда вы наконец поняли, что должны быть вместе" сказал он. "Пришло время сделать шаг вперед и встретится со своей историей." Как только 12 дварфов прикоснулись к печатям, те обратились в прах – и открыли путь вниз.

То что они увидели повергло их в шок. Пока лорды кланов боролись друг с другом на поверхности гор, в их глубинах потомки Мрор сражались с Даэлькирами — и проиграли. Не было никакого славного королевства благородных дварфов, ждущих возвращения своих братьев с поверхности, осталась только мгла полная жутких чудовищ, притаившихся в темноте. Но древние сокровища все еще хранились в полуразрушенных крепостях, а шахты все еще были полны руды. Медленно дварфы приступили к восстановлению древних сооружений, спускаясь все глубже и глубже.

Теперь, когда древнее обязательство было наконец исполнено, клан Кундарак, который долго обладал Меткой Дракона Охраны, был принят в большое общество отмеченных драконом домов. С помощью гномов Зил, дварфы Дома Кундарак утвердились как первые банкиры Кхорвайра. Многие другие кланы работали вместе с Кундараком, вели торговлю, занимались вкладами драгоценностей через банки или просто были на службе или в охране.

Несмотря на все это, дварфы продолжали оставаться подданными королевства Галифар. Больше всего на свете дварфы ценили свои обещания и своих предков, в далеком прошлом Лорды Дварфов поклялись в верности королю Галифара, и даже их потомки не имели права нарушить это обещание. Даже если Каррнат и поднимал налоги, запасов шахт было предостаточно чтобы легко рассчитаться с ними. Многие лорды дварфов взывали к восстанию, однако единства все равно не удавалось добиться, а в одиночку ни один клан не отваживался на бунт.

Затем пришла Последняя Война. В результате Последней Войны королевство Галифар было разрушено. Карлики дали себе клятву, что больше никогда не станут под знамя единого короля пусть даже и дварфа. Они объявили рождение новой страны, формального союза кланов, страны ставшей достойным наследником великой древней державы Твердыни Мрор.

В следующей Статье: Что означает быть Мрорцем.

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!